小島秀夫
@Kojima_Hideo

「敵から逃げるゲームなんてあり得ない！(メタルギア)」「ADVゲームでシューティング・シーケンスなんて論外！(スナッチャー)」「ゲーマーはカウチなので太陽を使うなんて間違いだ！(ボクタイ)」「ステルスゲームにサバイバル要素は要らない！(MGS3)」。全てチーム内から言われたこと。

Traducir Tweet

3:21 p. m. · 8 jul. 2014 · Twitter for iPhone

683 Retweets **1** Tweet citado **590** Me gusta

まんぺい（趣味ジテツー＆ネコ @manpei01 · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ネオ神戸焼きが食べてみたかったです。

がくそん🎼休止中/近況固定-12/6武道館 @Gackson00 · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo いずれも大成功を収めておられるわけですよね。監督の先見の明、ただただ感服いたします。

エリノア @Elinor4609 · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo でも全て大成功でしたよね。ボクタイを持って外に遊びに行ったのが懐かしいですw

サイラム @SAIRAMU12 · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo そういった意見が言い合える現場は、とても良いものだと思います

次鋒(チェンジ)!レオパルどん @syosusin · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo それでも実現するのはすごいことです。その要素を消化して昇華できるパワーには毎回頭が下がります。

すがっち @xxsugacchixx · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 発想の転換がこれまでの名作を生み出しのだなぁと実感します。どの作品も僕のゲーマー人生に深く残っております^ ^

世界を売ったりょう @524Ryo · 8 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 「新しいもの」を創る上で、常にいつも決断の勇気とリスクが伴いますよね。監督は誰もが考えもつかなかった発想を思いつきゲームとして世に送られてきました。メタルギアは戦う事が主流だったゲームの常識を「戦わない」ゲームという監督の逆の発想から生まれた名作です。

1

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている